DUNGEONS & DRAGONS

キャラクター名

パラディン	1	貴族
クラス	レベル	背景
ヒューマン	中型	秩序にして善
種族	サイズ分類	属性

【筋力】 ＋3 (16)

【敏捷力】 －1 (9)

【耐久力】 ＋2 (15)

【知力】 ±0 (11)

【判断力】 ＋1 (13)

【魅力】 ＋2 (14)

＋2 習熟ボーナス

- ○ ＋3【筋力】
- ○ －1【敏捷力】
- ○ ＋2【耐久力】
- ○ ±0【知力】
- ● ＋3【判断力】
- ● ＋4【魅力】

セーヴィング・スロー

- ○ ＋2〈威圧〉【魅力】
- ○ ＋1〈医術〉【判断力】
- ● ＋5〈運動〉【筋力】
- ○ －1*〈隠密〉【敏捷力】
- ○ －1〈軽業〉【敏捷力】
- ● ＋3〈看破〉【判断力】
- ○ ＋2〈芸能〉【魅力】
- ○ ±0〈自然〉【知力】
- ○ ±0〈宗教〉【知力】
- ○ ＋1〈生存〉【判断力】
- ● ＋4〈説得〉【魅力】
- ○ ±0〈捜査〉【知力】
- ○ ＋1〈知覚〉【判断力】
- ○ －1〈手先の早業〉【敏捷力】
- ○ ＋1〈動物使い〉【判断力】
- ○ ＋2〈ペテン〉【魅力】
- ○ ±0〈魔法学〉【知力】
- ● ＋2〈歴史〉【知力】

* 装備品の項を参照

技能

11 受動【判断力】〈知覚〉値

CP

SP

EP

GP 25

PP

貨幣

18 アーマー・クラス（AC）

－1 イニシアチブ

9m 移動速度

最大ヒット・ポイント 12

現在ヒット・ポイント

計 1d10

ヒット・ダイス

成功 ○○○

失敗 ○○○

死亡セーヴ

- チェイン・メイル *
- バトルアックス
- シールド
- ジャヴェリン 5 本
- 聖印
- 背負い袋
- 携帯用寝具
- 携帯用炊事用具
- ほくち箱
- 松明 10 本
- 保存食 10 日ぶん
- 水袋
- 麻のロープ、15m
- 上等な服 1 着
- 印章指輪
- 家系図
- ポーチ

* この鎧を着用している間、君の【敏捷力】〈隠密〉判定に不利がつく。

装備

習熟

君は以下の習熟を持つ。習熟の説明はルールブックにある。

セーヴィング・スロー：君が習熟しているセーヴは、左上のセーヴのリストで●の印が付いている。

技能：君が習熟している技能は、左の技能リストで●の印が付いている。

装備品：君はすべての鎧、盾、単純武器、軍用武器に習熟している。

言語

君は共通語、竜語、ドワーフ語、巨人語の会話と読み書きができる。

攻撃

君が最初から以下の武器を持っており、これらを使って攻撃を行なえる。

バトルアックス：近接攻撃として、君から 1.5m 以内の目標をバトルアックスで攻撃できる。ヒットしたか否かを決めるために **1d20 ＋ 5** をロールすること。ヒットしたなら、目標は **1d8 ＋ 3**［**斬撃**］**ダメージ**を受ける。ただし、君が両手でバトルアックスを使用しているなら（つまりシールドを外しているなら）、1d10 ＋ 3［斬撃］ダメージだ。

ジャヴェリン：近接攻撃として、君から 1.5m 以内の目標をジャヴェリンで攻撃できる。また、ジャヴェリンは 9m 以内の目標に投擲したり、36m 以内の目標に（攻撃ロールに不利を受けて）投擲することもできる。どの場合も、ヒットしたか否かを決めるために **1d20 ＋ 5** をロールすること。ヒットすると、目標は **1d6 ＋ 3**［**刺突**］**ダメージ**を受ける。

パラディン

パラディンは神々、太古の規範、大義に誓いを立てる。パラディンの誓いは強力な絆であり、敬虔な戦士を祝福された勇者に変える。君は、英雄の守護神であり正義の擁護者である“プラティナム・ドラゴン”バハムートに誓いを立てている。

君はパラディンというクラスから以下の特徴を得ている。

聖邪感知：君は 1 回のアクションとして己の意識を解放し、強力な悪や善の気配を感知できる。君は次の自分のターンの終了時まで、君から 18m 以内におり、かつ完全遮蔽の背後にいるわけではない、アンデッド、セレスチャル、フィーンドすべての位置を知る。君は感知した存在すべてのクリーチャー種別（アンデッド、セレスチャル、フィーンド）を知るが、正体がわかるわけではない。君は先述の距離内の、聖別または冒涜された場所や物品すべての存在も感知する。

癒しの手：君の祝福された接触は傷を癒す。君は治癒力のプールを持っており、プールは君が大休憩を取ることですべて回復する。君はこのプールを用いて合計で 5 ヒット・ポイントを回復できる。

君は 1 回のアクションとして 1 体のクリーチャーに接触し、プールから力を引き出してそのクリーチャーのヒット・ポイントを任意の数値だけ回復できる（最大で、現在プールに残っている値まで）。

また君は、治癒力のプールから 5 ヒット・ポイント分を、目標のヒット・ポイントを回復するのではなく、目標の病気 1 つの治療、または目標に作用している 1 つの毒の中和のために消費することもできる。“癒しの手”の 1 回の使用によって複数の病気ならびに複数の毒を癒すことも可能である。その場合、治癒力のプールから、病気または毒 1 つごとに 5 ポイント分を消費すること。

この特徴はアンデッドおよび人造クリーチャーに対しては効果がない。

ヒューマンについて

ヒューマンはフォーゴトン・レルム世界で最も数の多い人々だ。ヒューマンは世界中の村や町や都市で、エルフ、ドワーフ、ハーフリング、その他の人々と一緒に暮らしている。ヒューマンの冒険者は、後世に残る偉業の達成を目指していることが多い。

裏面へ続く

TM & © 2022 Wizards of the Coast LLC. 個人的用途に限り、コピーできます。

君の貴族としての背景

君の一族は富と権力と特権の味を知っている。ネヴァーウィンターが栄えていたころ、君の両親は市の北東の山地にあるコーリン・ヒル郡を治めていた。だが 30 年前にホートナウ山が噴火した時、ネヴァーウィンターは荒廃し、コーリン・ヒルは消滅した。豪華な本邸で育つはずだった君は、ウォーターディープ市内の小さな別邸で育った。成人した今、君が相続できるものは貴族の称号以外に何もない。

君の背景が君のキャラクターを形作る。君は家庭教師からドワーフと巨人の言葉を教わった（表側の『言語』の欄に追記済み）。〈説得〉と〈歴史〉技能の習熟は、君が受けてきた歴史と礼儀作法の教育を反映している。

バハムートに誓いを立てて以来、君はネヴァーウィンターに戻り、民衆を守るはずの組織や機関から見落とされた人々を守る勇者として働いている。だが最近、君の決意は市の衛兵や市を治める貴族の腐敗によって揺さぶられている。

個人的な目標：決意を固めなおすための巡礼。 決意を固めなおす方法を探していた君は、小さな島にある人里離れた修道院、“竜の安らぎ”のことを知った。この修道院には竜神バハムートの神殿がある。君はそこへ行って、この世界における自分の立ち位置について熟考したいと思っている。

キャラクターを君のものにする

以下のステップを踏んで、このキャラクターを君独自のものにしよう：

1. キャラクターの名前を決めて、このシートの表側の『キャラクター名』の欄に書き込む。現実世界の文化や文学作品から引用したものなど、どんな名前をつけてもいい。
2. キャラクターの外見と性別を決める。キャラクターの身長、体重、年齢、目や髪や肌の色を決める。このページのイラストを元に考えてもよいし、まったく自由に考えてもよい。傷跡がある、片足を引きずっている、眼鏡をかけている、刺青があるなど、記憶に残るような肉体的特徴を持たせてもよい。
3. 君のキャラクターの性格を考え、君のキャラクターの属性についてルールブックの説明を読む（キャラクター・シートに書いてあるのと別の属性を選んでもよい）。大事なのは、君が楽しめるような特徴や癖を君のキャラクターに持たせることだ。

レベルアップ

君がいつ 2 レベルや 3 レベルになれるかは DM が教えてくれる。レベルアップすると、以下に示したそのレベルの特徴が得られる。

ヒット・ダイスとヒット・ポイント

レベルが 1 つ上がるたびに、ヒット・ダイス（d10）が 1 つ増える。君は小休憩を取ったときに、ヒット・ダイスを使用して自分の hp を回復できる（ルールブックに説明あり）。レベルアップしたら、このシートの『ヒット・ダイス』の欄に新しいヒット・ダイスを追加し、ヒットポイントの最大値に 1d10 ＋ 2 を追加する。

2 レベルの特徴

準備呪文： 君は大休憩を終えるたびに、このページの右にある 1 レベル呪文リストから 3 つの呪文を選び、君が発動可能な呪文として準備できる。準備した呪文をここに書こう：

_____ _____

_____ _____

_____ _____

呪文スロット： 君には、準備した呪文を発動するために使用できる 1 レベルの呪文スロットが 2 つある。それらを使用して、2 種類の呪文を 1 回ずつ発動してもよいし、同じ呪文を 2 回発動してもよい。大休憩を終えたなら、君は消費した呪文スロットをすべて回復する。『呪文発動』表に印をつけることで、消費した呪文スロットを記録できる。各呪文スロットはチェックボックスで表されている。

呪文発動

パラディン・レベル	準備呪文数	1 レベル・スロット
2	3	☐☐
3	3	☐☐☐

呪文攻撃とセーヴィング・スロー： クリーチャーが君の呪文に抵抗するためにセーヴィング・スローを行うとき、そのセーヴの難易度は 12 だ。君が呪文攻撃を行なう時は、ヒットしたか否かを決めるために 1d20 ＋ 4 をロールすること。これらの数字は、君の呪文発動能力値である【魅力】に基づいている。

呪文セーヴ難易度 = 12

呪文攻撃ロール = 1d20 ＋ 4

戦闘スタイル：護衛： 君が見ることができるクリーチャーが、君以外の、君から 1.5m 以内にいるクリーチャーを攻撃したなら、君はリアクションを用いてその攻撃の攻撃ロールに不利を付けることができる。ただしこれには君が盾を使用していなければならない。

神聖なる一撃： 君は近接武器攻撃で 1 体のクリーチャーにヒットを与えた時に、呪文スロットを 1 つ消費して、目標に武器本来のダメージに加えて 2d8 の［光輝］ダメージを与えることができる。目標がアンデッドまたはフィーンドであるなら、このダメージはさらに 1d8 増加する。

癒しの手： “癒しの手”の治癒力のプールが 10 に増加する。

3 レベルの特徴

健全なる肉体： 体内を流れる信仰魔法の力により、君は病気に対する完全耐性を得る。

癒しの手： “癒しの手”の治癒力のプールが 15 に増加する。

呪文： 『呪文発動』表にあるとおり、呪文スロットが 1 つ増える。君が選んで準備した呪文に加えて、君は以下の 2 つの呪文を常に準備している：*サンクチュアリ*と*プロテクション・フロム・イーヴル・アンド・グッド*。

神性伝導： 君は自分の誓いから信仰のエネルギーを授かり、それによって“武器聖別”と“不浄者退散”という 2 種類の効果を生み出すことができる：神性伝導を用いるさい、どちらの効果を生み出すかは君が選択する。ひとたび神性伝導を使用したなら、以後小休憩または大休憩を終了するまでは、神性伝導は使用できなくなる。

武器聖別： 君は 1 回のアクションとして聖印を明らかに示し、自分が手に持っている武器 1 つに正のエネルギーを宿すことができる。以後 1 分間、君はその武器で行なう攻撃ロールに＋ 2 する。また、その武器は半径 6m に“明るい”光、さらに 6m 先まで“薄暗い”光を放つ。その武器がもともと魔法の武器でなかったならば、この神性伝導の期間中、武器は魔法のものとなる。君はこの効果を、君のターンにおいて、他のアクションの一部として終了させることができる。また、君がもはやこの武器を手に持っても運搬してもいなくなった場合や、君が気絶状態になった場合にも、この効果は終了する。

不浄者退散： 君は 1 回のアクションとして自分の聖印を明らかに示す。君から 9m 以内におり、君の姿を見るか声を聞くことのできるアンデッドとフィーンドはみな、難易度 12 の【判断力】セーヴィング・スローを行なわねばならない。セーヴに失敗したクリーチャーは、1 分間が経過するかダメージを受けるまで“退散”する。退散中のクリーチャーは、自分のターンを、できるだけ君から遠くへ移動することに費やさねばならず、また自分の意志で君から 9m 以内の場所で移動を終了することは不可能であり、リアクションをとることもできない。そのクリーチャーはアクションとしては“早足”アクションか、自分の移動を妨げる効果を脱しようとするためのアクションしか使用できない。ただし、どこへも移動できない場合に限り、“回避”アクションも使用可能である。

パラディン呪文リスト

1 レベル呪文

キュア・ウーンズ

コマンド

シールド・オヴ・フェイス

ディテクト・マジック

ブレス

プロテクション・フロム・イーヴル・アンド・グッド

SHAWN WOOD

TM & © 2022 Wizards of the Coast LLC. 個人的用途に限り、コピーできます。